

**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Липецкий государственный педагогический университет»**

Основная образовательная программа

Направление: 44.03.01 Педагогическое образование

Профиль: Изобразительное искусство

Квалификация: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок обучения: 4 года

Год утверждения: 2014 г.

**Аннотация рабочей программы дисциплины
Компьютерная графика**

1. Цель дисциплины:

развитие представления о месте, роли и значении компьютерной графики в развитии педагогической науки и в профессиональной деятельности преподавателя изобразительного искусства; формирование понимания базовых принципов работы с векторной и растровой графикой.

2. Место дисциплины в структуре ООП:

Дисциплина относится к дисциплинам по выбору вариативной части профессионального цикла ООП.

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие компетенций:

Коды	Содержание компетенций
ПК-4	способен использовать возможность образовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса средствами преподаваемого учебного предмета
СК-4	готов реализовывать изобразительные навыки в работе над композицией в живописи, графике, скульптуре, декоративно-прикладном искусстве, дизайне

В результате изучения дисциплины студент должен:

знать:

- область применения векторной и растровой графики, ее место в современном педагогическом и художественном процессе;
- основные принципы и понятия векторной и растровой графики;
- основы работы в пакетах мультимедиа, вэб-редакторах.
- способы создания документов и трансформации объектов в программах CorelDraw, Adobe Photoshop;

уметь:

- работать с редакторами CorelDraw, Adobe Photoshop, на базовом уровне.

- создавать документы различных форматов, графически воспроизводить на достаточно высоком техническом и эстетическом уровне объекты различной сложности.

владеть:

- понятиями, входящие в термин «компьютерная графика»;
- основными функциями графических редакторов CorelDraw, Adobe Photoshop,
- основными способами создания и редактирования объектов в графических редакторах CorelDraw, Adobe Photoshop;
- навыками решения графических задач средствами компьютерной графики.
- основными методами, способами и средствами получения, хранения, обработки графической информации.

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (72 часа).

5. Семестры:

Семестр	Трудоемкость								Контроль		
	ЗЕТ	Часов всего	Аудиторная работа	Лекции	Семинары/практика	Лабораторные занятия	Индивидуальные занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачеты, экзамены*	Курсовые работы
8	2	72	52			52		20		3	

* 3 – зачет, 0 – зачет с оценкой, Э - экзамен

6. Основные разделы дисциплины:

1. Векторная компьютерная графика. Графический редактор CorelDraw.
2. Растровая компьютерная графика. Графический редактор Adobe Photoshop.

7. Автор (Ф.И.О., ученая степень, должность)

Саблина Н.А., старший преподаватель кафедры дизайна, компьютерной и технической графики